



Der Endspielkoch – elementare Endspieltechnik

Eine Seminarreihe bei Schachmatt Botnang

Zusammenfassung des 17. Seminars vom 21.11.2014

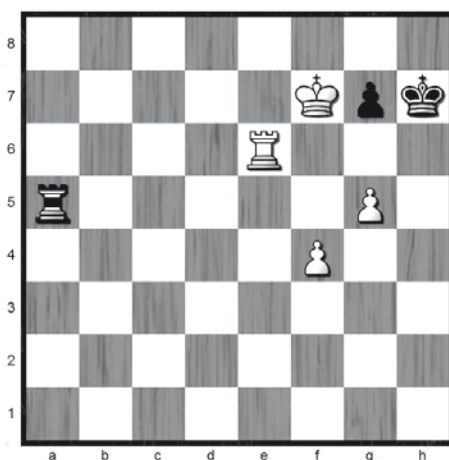
Typische Taktiken in Turmendspielen

Aus den vorangegangenen Seminaren sind schon einige wichtige taktische Motive bekannt und in dieser Folge wird noch etwas ergänzt. Die wichtigsten Motive für die stärkere Seite sind daher auch Ablenkung, Hinlenkung und Turmopfer.

Die besten Verteidigungstaktiken für die schwächere Seite sind Frontal- oder Seitenangriff (Dauerschach) und Pattmotive (Turmopfer)

Zudem muss man eine Vorstellung davon haben, wie das Endspiel Dame gegen Turm geführt wird, denn eine wichtige taktische Drohung besteht darin, den Turm zu opfern, um den eigenen Freibauern zur Dame zu führen.

Diagramm 1



Turmopfer/Dauerschach

In *Diagramm 1* gewinnt Weiß am Zug mit **1. Th6+!** Schwarz muss schlagen und wird nach **2. g6+ Kh8 3. g7+ Kh7 4. g8(D)#** einfach matt gesetzt. Schwarz am Zug kann das Manöver mit Dauerschachs von der Seite verhindern: **1. ... Ta7+ 2. Te7 Ta5 3. Te6** (auch g6+ bringt nichts) und Weiß kommt nicht weiter.

Schwarz darf allerdings nicht gleich auf Bauernraub gehen mit **1. ... Tf5+**, da Weiß mit **2. Tf6!** kontert: **2. ... gf6: 3. g6+ Kh6 4. g7 Tf4: 5. g8(D) Kh5 6. Dg3 +**

Diagramm 2

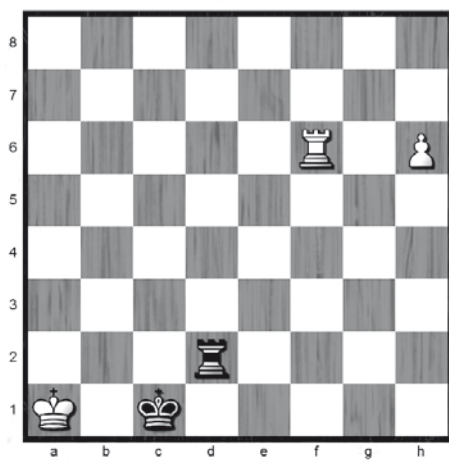
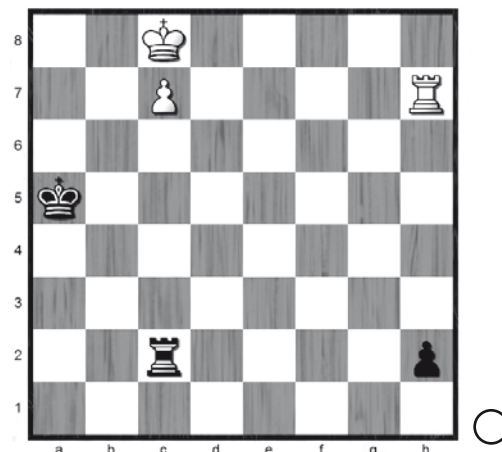


Diagramm 3



Ablenkung

Nach **1. h7** kann Schwarz den Bauern nur mit **Th2** oder **Td8** aufhalten, Weiß kann aber beide Male die ungünstige schwarze Königsstellung nutzen und den verteidigenden Turm ablenken:

1. ... Th2 2. Tf1+ Kd2 3. Tf2+! Tf2: 4. h8(D), oder

1. ... Td8 2. Tc6+ Kd2 3. Td6+! Td6: 4. h8(D).

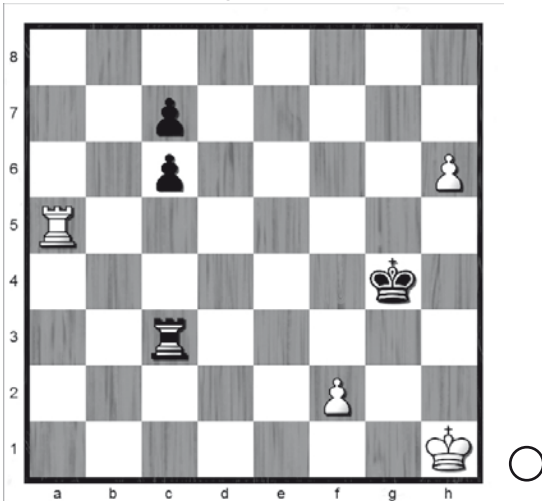
Das Lasker-Manöver – Ablenkung

Die Nähe des weißen Königs zum eigenen Bauern erlaubt das bemerkenswerte Manöver:

1. Kb7 Tb2+ 2. Ka7 Tc2 3. Th5+ Ka4, der König muss auf der a-Linie bleiben, damit der Turm die störenden Schachs auf der b-Linie geben kann. **4. Kb7 Tb2+ 5. Ka6 Tc2 6. Ta4+ Ka3 7. Kb6 Tb2+ 8. Ka5 Tc2 9. Th3+ Ka2 10. Th2!;** Ablenkung, **10. ... Th2: 11. c8(D) +**



Diagramm 4



Hinlenkung

Weiß muss in dieser Stellung das richtige Motiv erkennen, um noch zu gewinnen:

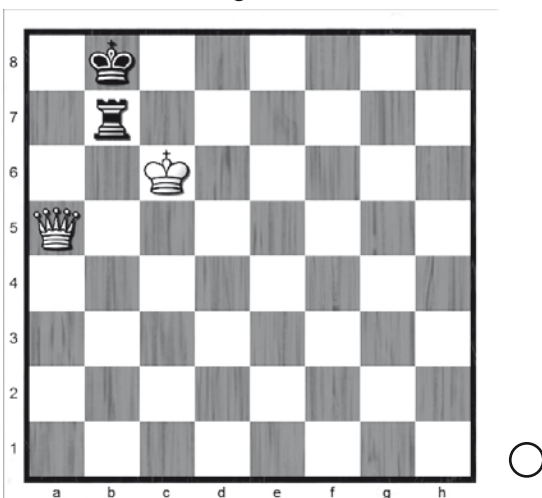
1. Ta4+! Kh3 2. Th4+!! Kh4: 3. h7 Th3+ 4. Kg2 Kg4 5. f3+!, ohne diese taktische Finesse wäre das weiße Manöver nicht gelungen, 5. ... Tf3: 6. h8(D) +-

Die andere schwarze Möglichkeit 1. ... Kg5 hätte nichts geändert, Weiß spielt wieder Th4 und Schwarz muss auf h4 schlagen. Übrigens hätte sofort **1. Th5+?** den Sieg verschenkt, nach **1. ... Kh5: 2. h7 Th3+ 3. Kg2 Kg6** kann der Bauer noch aufgehalten werden.

Dame gegen Turm

Bei den vorangegangenen Beispielen haben wir gesehen, dass viele dieser Turmendspiele im Kampf Dame gegen Turm enden. Die Varianten werden dann einfach mit dem lakonischen Hinweis „+-“ (entspricht: Weiß hat entscheidenden Vorteil) abgeschlossen. Theoretisch sind diese Endspiele zwar fast alle gewonnen, aber praktisch hat die stärkere Seite eine harte Nuss zu knacken. Die Ausführungen dazu würden den Rahmen des Seminars bei Weitem sprengen, daher gibt es an dieser Stelle nur zwei Standardmotive, die man kennen sollte. Zudem hat die Seminarzusammenfassung diesmal einen Anhang, der sehr schöne Analysen beinhaltet und die Grundstrategien für beide Seiten darstellt. Freundlicherweise wurde das Material vom Autor zum persönlichen Gebrauch zur Verfügung gestellt.

Diagramm 5



Dreiecksmanöver

Wäre Schwarz am Zug, müsste er den Turm ziehen (auf Kc8 käme Da6), woraufhin dieser allerdings jedesmal verloren geht:

1. ... Tf7 2. De5+ Ka7 3. De3+ nebst De8+ oder matt

1. ... Th7 2. De5+ Ka7 3. Da1+ nebst Db1+ und Turmgewinn

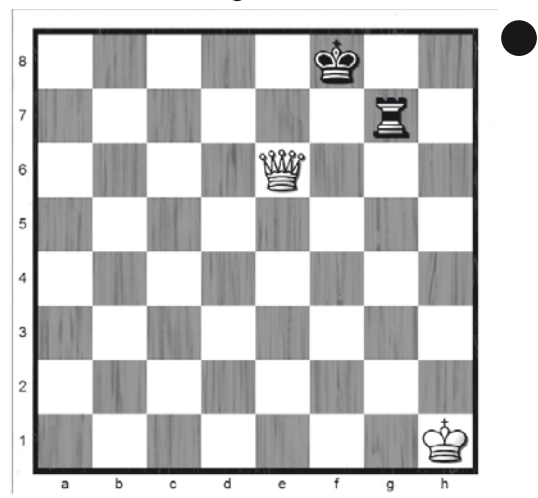
1. ... Tb1 2. De5+ Ka8 3. Dh8+ nebst Dh7+ und Turmgewinn

1. ... Tb3 2. De5+ Ka7 3. Dg7+ nebst Dg8+ usw.

Weiß am Zug muss also einfach nur Schwarz bei gleicher Stellung an den Zug bringen. Das funktioniert mit dem bereits von den Bauernendspielen bekannten Dreiecksmanöver:

1. De5+ Ka7 2. Da1+ Kb8 3. Da5, fertig! Weiß gewinnt wie oben beschrieben.

Diagramm 6



Dauerschach/Patt

Die theoretisch wichtigste Verteidigung und Remis-Chance für die Turmseite ist das Dauerschach nebst Pattmotiven (in der Praxis kann sie natürlich versuchen, durch geschickte Verteidigung Remis durch die 50-Zügeregel zu erreichen, siehe dazu den Anhang).

In *Diagramm 6* kann sich der König nicht den Dauerschachs entziehen (er kommt nicht über die e-Linie wegen Te7) und falls er auf die 6. Reihe geht, rettet sich Schwarz durch ein Pattmotiv:

1. ... Th7+ 2. Kg2 Tg7+ 3. Kf3 Tf7+ 4. Kg4 Tg7+ 5. Kf5 Tf7+ 6. Kg6 Tg7+ 7. Kf6 Tg6+! =



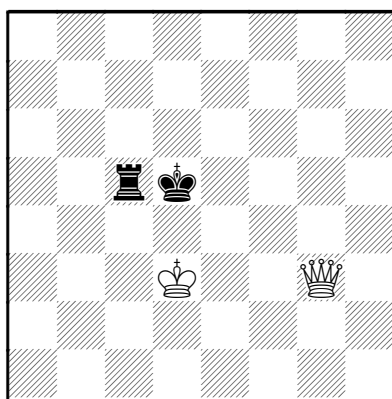
Einige Ideen und Analysen zum Endspiel Dame gegen Turm

In der Regel wird die Damenpartei dieses Endspiel gewinnen, weil der Turm irgendwann durch einen Doppelangriff verloren geht.

Der übliche Ratschlag an den Verteidiger ist ja den Turm nahe beim König zu halten, wo er gedeckt ist. Die Strategie des Angreifers wird es dann sein, dieses König/Turm-Gebinde an den Brettrand zu treiben, wo die Möglichkeit größer ist, durch Mattdrohung oder Zugzwang den Turm vom König trennen.

Es ist natürlich nicht immer möglich mit dem Turm nahe beim König zu bleiben. Die Analyse mit Tablebases zeigt aber sogar, dass Züge bei denen sich der Turm weit vom König entfernt, im richtigen Moment sogar sehr stark sein können. Es ist schwer gegen solche „Tablebase-züge“ eine allgemeine Strategie zu finden. Man kann aber aus der Analyse durchaus einige neue Verteidigungsideen extrahieren.

Zunächst einige Abspiele der „klassischen“ Methode, bei der sich der Verteidiger strikt an die Vorgabe hält, den Turm beim König zu belassen:

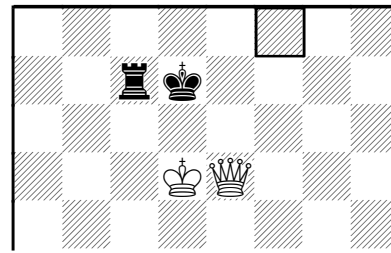


Keres

1

1.Df3+ Ke5 2.De4+ Kd6 3.Kd4 Tc6 4.De5+ Kd7 5.Kd5 Tc7

Diese Zugfolge ist selbstverständlich keineswegs erzwungen. Sie zeigt nur eine prinzipielle Vorgehensweise. Schwarz kann sich tatsächlich hartnäckiger wehren, wenn er hier mit Ta5 oder Ta6 den Turm vom König löst. (→ Dia. 8)

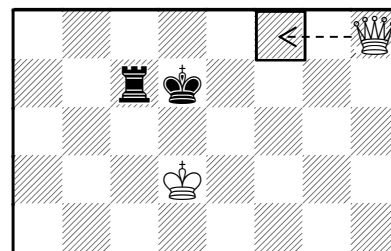


2

Am liebsten würde die Dame nun nach f8 hüpfen (→ Dia.5). Schwarz wäre dann in Zugzwang und der Turm müsste weichen.

Führt irgendein Weg dahin? Ja, sogar mehrere. Die Gewinnführung nach dem naheliegenden 6.De6+ wird in vielen Endspielbüchern angegeben, deshalb gehe ich hier nicht ausführlich darauf ein. Im Anhang ist sie kurz zusammengefasst.

6.Dh8 (ΔDf8) scheint mir eine gute und eingängige Alternative zu sein:

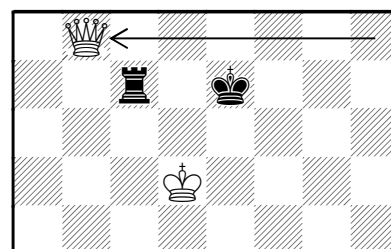


3

6...Ke7

6...Tb7 7.Dg7+ kommt aufs Gleiche raus
6...Tc8? 7.Dg7+ Ke8 (Kd8 8.Kd6)
8.Kd6 Td8+ 9.Ke6 nebst Matt.
Entfernt sich der Turm weiter, wird er in wenigen Zügen gegabelt.

7.Db8!

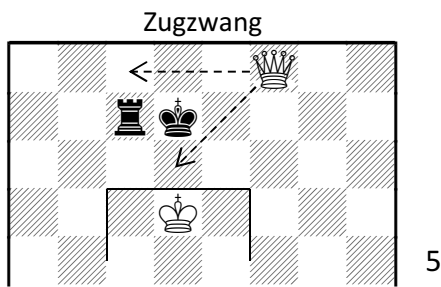


4

7...Kd7

7...Td7+ 8.Kc6! Td8 (Ke6 9.Dc8 Pin)
9.Dc7+ Ke8 10.Dg7! verläuft völlig analog zu Dia. 14. Auch hier ist der weite Turmschwenk (Td1) das beste und der weiße Gewinnweg der gleiche.

8.Df8

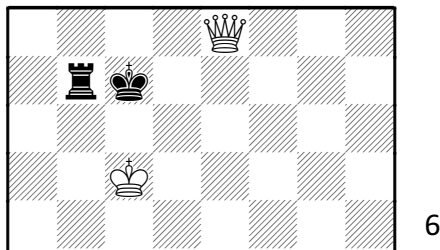


Der schwarze König ist bewegungsunfähig eingekesselt. Eine typische Zugzwangstellung. (Dame im Springerabstand zum gegnerischen König und die Könige in Opposition) Schwarz muss den Turm bewegen.

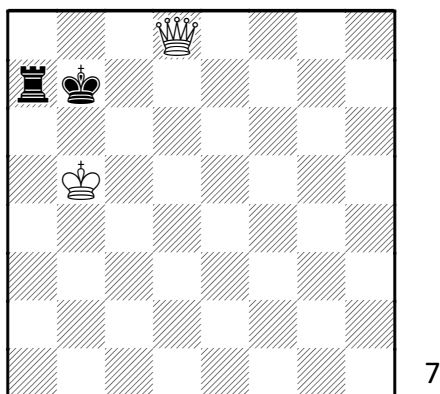
8...Tb7

8...Tc1 9.Df5+ Ke8 10.Dg6+ Kd7
11.Dg4+ Ke8 12.Da4+ Kd8 13.Kd6!
(droht Matt) Tc7 14.Da5 1-0

9.Df7+ Kc8 10.De8+ Kc7 11.Kc5



Dia. 5 um eine Reihe nach links verschoben
Nach **11...Ta7** (Tb1 12.De5+ Kd8 13.Dh8+ Ke7 14.Dh7+) **12.De7+ Kb8 13.Dd8+ Kb7 14.Kb5** ist Weiß am Ziel seiner Träume:



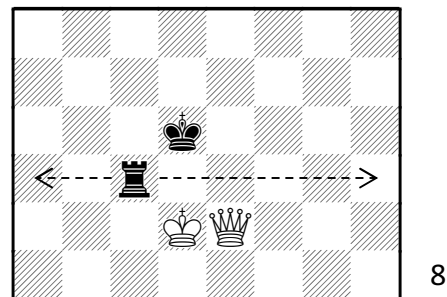
Diese Stellung ist noch einfacher als die von Philidor, weil hier der Turm hinter dem König eingeklemmt ist und damit weniger Zugmöglichkeiten hat. Er muss weichen und wird erobert. z.B:

14...Ta6 15.Dd7+ Kb8 16.Kxa6
14...Ta8 15.Dd7+ Kb8 16.Kb6 nebst Matt
14...Ta1 15.Dd5+ Kc8 16.Dg8+ Kd7 17.Dh7+

Alternative Verteidigung

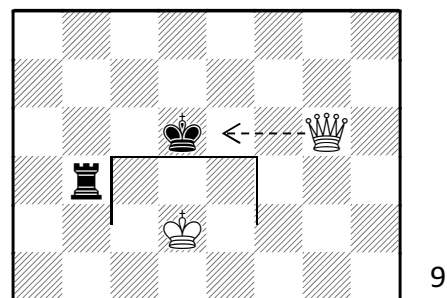
Schwarz hat allerdings in Dia. 1 (nach 1.Df3+ Ke5 2.De4+ Kd6 3.Kd4) hartnäckigere Mittel um das Zurückdrängen an den Brettrand zu verzögern und eventuell die rettende 50 Züge Grenze zu erreichen.

Statt sich freiwillig nach c6 zurückzuziehen, kann der Turm versuchen, solange wie möglich die Kontrolle über die 5.Reihe zu behalten um den weißen König am Vormarsch zu hindern.

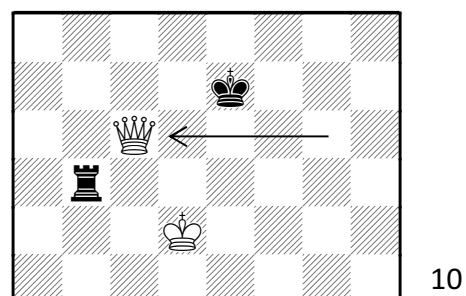


Das widerspricht zwar der Richtlinie, wonach man den Turm solange wie möglich in der Deckung des Königs belassen sollte, es zeigt sich aber, dass es eine durchaus ernstzunehmende Verteidigungsmethode ist.

Also: **3...Tb5!** (Ta5 läuft analog) **4.Dg6+**



Der König wird eine Reihe weiter abgedrängt.
4...Ke7 Am zähesten. Schwarz will sich nicht weiter nach links schieben lassen.
Na, dann halt nach rechts: **5.Dc6!**



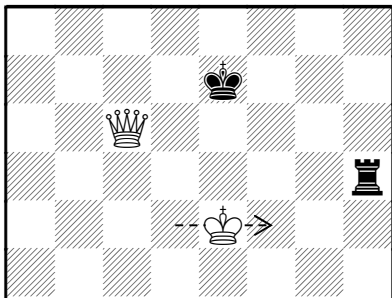
Will der Turm auf der 5.Reihe verweilen, dann muss er nun die Seite wechseln. (Ta5? 6.Dc7+)

5...Th5 (Tf5 oder Tg5 verläuft ähnlich)

Die gleiche Stellung hätte sich auch nach 3...Ta5 4.Dg6+ Ke7 5.Dc6 (ΔDc7+) Th5 ergeben.

Interessanterweise kann es Weiß in dieser Stellung nicht direkt ausnutzen, dass sich der Turm von König entfernt hat.

6.Ke4

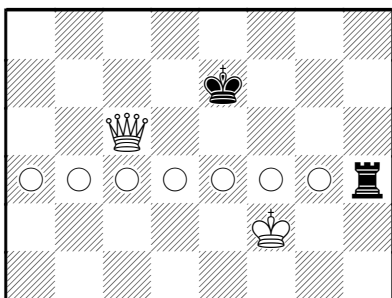


11

Weiß will den gegnerischen König an den rechten Brettrand treiben und versucht dabei dem Turm möglichst viele Felder auf der 5.Reihe zu nehmen.

6...Tg5 Der Turm weigert sich hartnäckig die 5. Reihe zu verlassen. 6...Th1! wäre allerdings auch sehr stark. (→Dia. 15)

7.Kf4 Th5



12

Der Turm hat nun kein Feld mehr auf der 5.Reihe (Ta5 8.Dc7+), deshalb wäre es schön, wenn hier Schwarz am Zuge wäre. Das kann man leicht durch ein kurzes Damenmanöver erreichen: **8.Dc7+ Ke6 9.Dc8+! Ke7 10.Dc6**

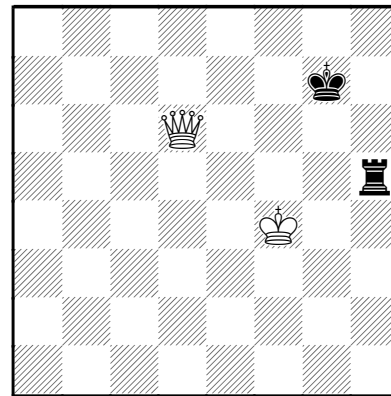
Wieder Dia. 12, jetzt aber mit Schwarz am Zug!

Nun bleibt nur ein Turmzug auf der h-Linie (10...Th2 → Dia 16) oder das Zurückweichen des Königs:

10...Kf7 11.Dd6

11.Kg4?! scheidert an Ke5, aber 11.Dd7+ wäre ein alternativer Weg.

11...Kg7

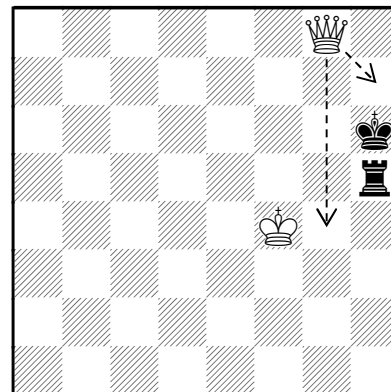


13

12.De7+ Sowohl Dd6 als auch Kg4 wären hier weitere sinnvolle Ideen, die zwar zu anderen Stellungen, doch auch zum Ziel führen. Der Textzug erscheint mir aber am geradlinigsten.

12...Kg6 13.De8+ (greift auch den Turm an)

13...Kh6 14.Dg8!



14

Ein weiteres Zugzwangmotiv. Der Turm muss ziehen und geht früher oder später verloren.

14...Ta5! Alles andere verliert kurzzeitig.

15.Dh8+ Natürlich nicht der einzige. Aber Weiß will den König fürs erste nicht nach h5 in die Turmreihe lassen. **15...Kg6 16.De8+ Kh6 17.Dc6+ Kh5** Nun ist er doch dahin entwischt.

Der Zug hat aber auch seine Schattenseiten. Allerdings hat Weiß für den Moment kein Schach mehr. So etwas kann bei der Turmjagd durchaus mal entstehen. Man sollte dann nach dem Zug suchen, der dem Gegner die wenigsten Antworten lässt. Das ist hier einfach:

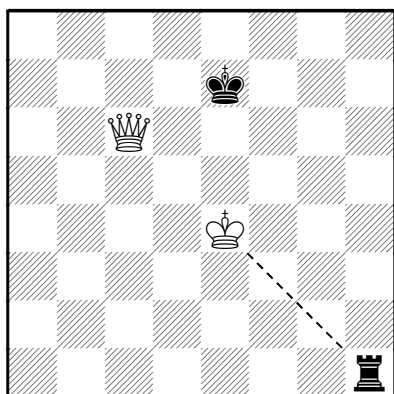
18.Dc7! zeigt die Nachteile von Kh5 auf. Der Turm auf a5 ist angegriffen und es droht auch noch Matt auf h7!

18...Ta6 (Das Schach Ta4+ ist kein Problem, denn nach 19.Kf5! droht wiederum Matt) **19.Dh7+ Th6 20.Df5+ Kh4 21.Dg4#** Am Ende hat es zwar dann doch nicht gelangt, aber Schwarz hat sich nach Kräften gegen die übermächtige Dame gewehrt.

Die „Tablebasezüge“, bei denen sich der Turm weit vom König entfernt, können sehr zäh sein.

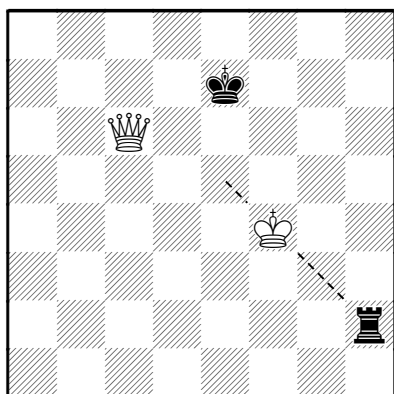
In vielen Fällen hat der Turm offenbar die größten Überlebenschancen, wenn er sich in die Diagonale des weißen Königs stellt. (Selbst wenn die Dame auf dieser steht)

z.B **6...Th1** in Dia 11:



15

oder **10...Th2** in Dia 12:



16

Diese Züge sind oft bemerkenswert stark und es ist schwer eine schlüssige Strategie dagegen zu finden. Hier ist man in erster Linie auf konkretes Rechnen angewiesen.

Zuerst muss man natürlich prüfen, ob sich der Turm nicht doch in wenigen Zügen gabeln lässt. Findet man nichts, so sollte man zunächst versuchen die Stellung zu optimieren, bevor man mit der eigentlichen Turmjagd beginnt.

In Dia. 16 könnte es z.B. weitergehen:

11.De4+ Kf6

11...Kd6 12.Kg3 Ta2□ 13.Dd4+ Ke7
14.De5+ Kf8 15.Df6+ Kg8 16.De6+ und
der Turm fällt.

12.Df3!? Th6!

Gleich 12...Th7 verläuft ähnlich

Auf 12...Ta2 wird wiederum der Turm

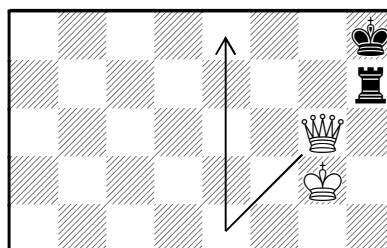
gegabelt: 13.Dc6+ Kg7 14.Dd7+ Kf6

15.Dd6+ Kg7 16.De7+ Kh8 17.Df8

13.Dc6+ Kg7 14.Dd7+ Kf6 15.Df5+! Kg7

(15...Ke7 16.Dg5+ Tf6+ 17.Ke5)

16.Kg5 Th7 17.Dg6+ Kh8



17

18.De4! Kg7 19.De8 und Weiß hat die

(gespiegelte) Gewinnstellung aus Dia 7 erreicht:

Anhang

In Dia 2:

Das stringente **6.De6+** wird von Keres untersucht. Weiß muss dann allerdings aufpassen, dass er nach **6...Kd8** nicht zu schematisch spielt und mit 7.Kd6? Tc6+ 8.Kxc6 Patt setzt, sondern muss zunächst mit z.B. **7.Dg8+ Ke7 8.Dg7+ Kd8 9.Df8+ Kd7** die Pattgefahr aufheben. Mit weiteren Schachgeboten erzielt man nun allerdings keinen Fortschritt. Keres schlägt **10.Df4** vor, was den Turm ins Visier nimmt.

(Mir ist aufgefallen, dass Weiß hier auch die Möglichkeit hat, mit einem Dreiecksmanöver die Zugpflicht abzugeben: 10.Db8 Tc2! Wieder einer der Fälle, wo der Turm wegziehen kann, ohne gleich kurzzeitig gegabelt zu werden. 11.Df4 Tc7 Es drohte u.a. die Gabel Df5+ 12.Df8 und wir hätten Stellung 5 !)

10...Kc8 Nun ist die Pattgefahr gebannt und Weiß kann seinen König heranbringen: **11.Kd6 Kb8 12.De5** schießt nach a5. Weiß versucht die Philidorische Gewinnstellung zu erreichen. **12...Tb7** (Kb7 13.Db5+ Kc8 14.Da5! mit doppelter Mattdrohung auf a8 oder c7) **13.Kc6+ Ka8 14.Da1+!** Notwendiger Umweg nach a5 um die Wunschstellung *mit Schwarz am Zug* zu erreichen **14...Kb8 15.Da5** und Philidor ist erreicht.

© 2014, Viz